



Heimot -mainosvideo, Animaation konseptitaide

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Visuaalinen suunnittelu
Kevät 2007
Jari Paananen

Sisällys

1 Johdanto..... 4

2 Viitekehysten / tietoperustan rakentaminen..... 6

2.1 Heimot -roolipeli.....	6
2.2 Heimot -mainosvideo.....	7
2.3 Animaation työvaiheet.....	8
2.3.1 Esituotanto.....	8
2.3.2 Käytännön toteutus.....	9
2.3.3 Jälkituotanto.....	10
2.4 2D ja 3D.....	10
2.4.1 Konseptitaide.....	11
2.4.2 Tekniset piirustukset.....	12
2.4.3 Tekstuurit.....	13
2.4.4 Mattemaalaus.....	13

3 Työn kulku ja tekniikat..... 18

3.1 Työn määrä.....	18
3.2 Toteutustekniikat.....	18
3.2.1 Hahmotelmat.....	18
3.2.2 Viimeistely.....	20

4 Toteutus ja tulosten esittely..... 22

4.1 Konseptitaide.....	22
4.1.1 Esimerkki: Maailma.....	22
4.1.2 Esimerkki: Reekit.....	23
4.1.3 Esimerkki: Leijurekka.....	25
4.2 Kuvakäsikirjoitus.....	26
4.3 Ortograafiset kuvat.....	26
4.4 Teksturointi.....	27

5 Tulosten pohdinta ja johtopäätökset..... 28

5.1 Animaation kohtalo.....	28
-----------------------------	----

<i>5.1.1 Käsikirjoitusongelmat.....</i>	<i>28</i>
<i>5.1.2 Projektinhallinta ja hallinnanpuute.....</i>	<i>29</i>
<i>5.1.3 Kohti konkurssia.....</i>	<i>30</i>
5.2 Oma panokseni.....	31
5.3 Animaation tulevaisuus.....	31
6 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia.....	32
6.1 Lopputyö.....	32
6.2 Loppuelämä.....	33
7 Lähteet.....	34
8 Liitteet.....	35

1 Johdanto

Olen pelannut roolipelejä nuorempana paljonkin, sekä piirtänyt koko ikäni. Luultavasti nämä kaksi harrastusta sekoittamalla muutaman muun kanssa loisi unelmatyön minulle. Näin toivon, ja sitä odotan. Miska Fredmanin *Heimot* -roolipelin maailma on melko lähellä tuollaista työtä ja kun sain kuulla että voisimme tehdä hänelle lopputyömme mediatekona animaation aiheesta, innostuin valtavasti. En ole aiemmin ollut täysivaltaisesti mukana 3D-animaation parissa muutamaa kokeilua lukuunottamatta mutta nyt pääsisin isomman produktion pariin ja nimenomaan tekemään sitä josta haaveilen ja joka minulle sopii – konseptitaiteilijaksi.

Kerron teille opinnäytetyössäni mitä tarkoittaa olla konseptitaiteilija, tai ylipäätensä piirtäjänä kolmiulotteisen tuotannon parissa. Minulla itselläni oli mielikuva siitä mitä työhön kuuluu ja mitä on odotettavissa, monia yllätyksiä matkan varrella ei tullutkaan mutta työn määrä yllätti. Oli vaikea kuvitella alussa kuinka paljon työtä vaatii 3D-animaatio minun osalta vaikka teen vain piirustuksia.

Projekti lähti käyntiin syksyllä 2006 ja valmistumisaikataulu oli täysin avoin, emme aikoneet asettaa takarajaa vielä siinä vaiheessa kun emme tiedäneet mitä kaikkea työmme tulisi sisältämään. Projekti sujui alusta saakka hyvin epämääräisesti projektinhallinnan sekä työnjohdon puuttuessa lähes kokonaan, oli kyllä hauskaa tehdä mielenkiintoista projektia kavereiden kesken mutta tuo asenne pilasi mahdollisuuden ammattimaiseen projektin kulkuun.

Tämän lopputyöni kirjallisen osuuden aloitan selvittämällä mikä *Heimot* on sekä mitä kuuluu 2D-artistin toimenkuvaan 3D-animaatiossa. Koitan paneutua lyhyesti kaikkiin mahdollisiin vaiheisiin mutta en paneudu liian syvällisesti yksittäisiin osa-alueisiin.

Tämän jälkeen kerron hieman omista työskentelytavoistani sekä tekniikoista jotka koen hyviksi ja käyttökelpoisiksi. Nämä ovat pohjana kappaleelle jossa kerron *Heimot* -mainosvideon projektin kulusta ja siitä mitä tein animaatiota varten, esittelen tuloksia ja kerron miten niihin ollaan päädytty.

Lopuksi paneudun siihen joka itsestäni tuntuu kantavalta teemalta koko työssäni – animaatioprojektin epäonnistumiseen sekä siihen johtaneisiin syihin. Kerron mitä opin ja mitä opin välttämään tulevaisuudessa. Toivon että lukija saa kirjallisesta osuudestani pohjatietoa konseptitaiteilijan työnkuvasta, sekä ennen kaikkea ajatuksen siitä mitä virheitä tämänkaltaisessa projektissa tulee välttää. Itsetutkiskelu sekä työntekijänä että työnjohtajana on ollut minulle tässä projektissa hyvin opettavainen koulu ja olen tyytyväinen että olen nuo asiat vihdoinkin käynyt lävitse, nyt tiedän miten jatkaa eteenpäin paljon ammattilaisempana kuin ennen.

2 Viitekehyksen / tietoperustan rakentaminen

2.1 Heimot -roolipeli

Heimot on Miska Fredmanin vuonna 2006 julkaisema roolipeli josta hän kirjoitti samana vuonna lopputyönsä. *Heimot* sijoittuu tulevaisuuden maailmaan jossa ihmiskunta on hajautunut heimoiksi ympäri tunnettua avaruutta etsimään elintilaa.

“Heimot on eppinen ”kynä & paperi” tieteisroolipeli, jossa tiede, teknologia ja mystiikka kohtaavat synkässä tulevaisuuden maailmassa. Pelin sankarit ovat klaanittomia – kartettuja ja pelättyjä hylkiöitä – joiden kohtalo kätkee avaimet ihmiskunnan tulevaisuuteen.”

- Miska Fredman, <http://heimot.com/>

Fredmanin luoma maailmankaikkeus on hyvin syvälinen ja pitkälle mietitty - maailman osasilla, sen kansoilla sekä niiden teknologioilla, on kaikella historia. Fredman antaa erittäin realistisen kuvan karusta ja raa’asta tulevaisuuden maailmasta. Synkästä tunnelmastaan huolimatta eppisyys on johtava teema, pelaajahahmot ovat klaanittomia hylkiöitä jotka kuitenkin nousevat kohtalonsa saattelimina suuriin rooleihin. *Heimot* antaa pelaajalle mahdollisuuden pelastaa tuhoutunut maailma.

Heimot on kuvittanut lopputyönään vuonna 2006 Olli Juutilainen ja hänen suunnitelmansa ovatkin olleet vahvana lähtökohtana minun työlleni. Juutilainen ja Fredman työskentelivät tiiviissä yhteistyössä *Heimojen* luomisprosessin ajan ja nivoivat maailman visuaalisen ilmeen hyvin kokonaiseksi paketiksi ja kirjaa avuksi käyttäen olikin helppo lähestyä animaation suunnittelua.. Monet suunnitelmat nojaavat vahvasti Juutilaisen kuvituksiin, sillä maailman yhtenäinen ilme oli tärkeää koittaa säilyttää.

”Olentojen lopullinen ulkomuoto on parempi silloin kun siinä on mukana molempien panostus. Miskan ideoiden ansiosta hahmoista tuli mielikuvituksellisempia, ja oma näkemykseni puolestaan piti ne sopivan realistisina ja askeettisina. Mielestäni lopputulos on tasapainoinen ja tähän pelimaailmaan hyvin sopiva.”

Olli Juutilainen, *Heimot* – Roolipelin visualisointi ja kuvittaminen

Lainaus Juutilaisen lopputyöstä kuvaa hyvin tätäkin prosessia, Fredman oli mukana prosessissa alusta saakka antamassa palautetta suunnitelmistani ja yhdessä muovasimme maailmaa itsensä näköiseksi.

2.2 Heimot -mainosvideo

Heimot -animaation ajatus syntyi tarpeesta luoda roolipelille mainos, kirja itsessään on erittäin laadukas joten mainoksen piti pyrkiä samaan tasoon. Parhaaksi formaatiksi todettiin lyhyt tietokoneanimaatio - vaikka animaatio onkin suuritöinen, sen levittäminen internetissä olisi sekä helppoa että ajanmukaista. Fredman ideoi yhdessä Samuli Ahokkaan kanssa lyhyen kohtauksen joka tulisi olemaan animaation lähtökohta. Haalimme kasaan tekijäryhmän johon sisältyi alkuvaiheessaan kuusi henkilöä joista kaikki muut paitsi minä toimisivat 3D-mallintajina tai -animaattoreina. Minun roolini animaation teossa olisi 2D-artisti - vastata yleisilmeestä ja konseptitaiteesta; suunnitella alukset, hahmot ja miljö, luoda kuvakäsikirjoitus sekä teksturoida 3D-malleja.

Mainoksen käsikirjoitus oli ajatukseltaan yksinkertainen, avaruusrosvot ovat ryöstämässä arvokasta amatiumkuljetusta ja heidän touhunsa keskeyttää sankarijoukko syöksyen aluksellaan pelastamaan uhkaavan tilanteen. Tavoite oli, että katsoja jollain tapaa samaistuisi sankarijoukkoon ja mainos pystyisi luomaan tunnelman siitä, millaista olisi pelata Heimot -roolipeliä. Toinen yhtä tärkeä tavoite oli saada animaatiosta niin näyttävän näköinen, että pelkästään näyttävyydellä nostettaisiin pelin statusta ja tällä keinoin herätettäisiin enemmän kiinnostusta kirjan ostoon.

(Katso Liite 1 – Kuvakäsikirjoitus)

Eräs kantavista teemoista Heimot-universumissa on eppisyys, pelaajahahmot eivät ole tavallisia kansalaisia vaan sankareita jotka pelastavat maailmaa. Tämän lisäksi Fredman on halunnut painottaa Heimojen tunnelmallisuutta suoran toiminnan sijaan ja Heimoja voisikin kuvailla enemmän Film Noir -tyyppiseksi kokonaisuudeksi, kuin toimintaelokuvaksi. Tämä oli myös lähtökohta animaatiota suunnitellessa, pyrimme siihen että katsoja tuntisi olevansa suurten sankareiden matkassa mutta että sitä ei pilattaisi liiallisella toiminnalla. Kohtaus tulisi olemaan toimintakohtaus joka kuvattaisiin seuraillen vanhojen Film Noir -elokuvien kuvakieltä, hitaita ja tunnelmallisia kuvia eikä liian räiskyvää musiikkia. Maailma johon kohtaus sijoittuu olisi hyvin seesteinen ja karu aavikko.

2.3 Animaation työvaiheet

Tässä kappaleessa kerron yleisesti animaation tuotannon kulusta, sen eri työvaiheista alkuideasta valmiiseen tuotteeseen. Keskityn erityisesti 3D-animaation tuotantoprosessiin vaikka samat lainalaisuudet pätevät hyvin pitkälti myös perinteisten 2D-animaatioiden saralla.

Animaatioiden teko on ollut aina hyvin vaivalloista sekä aikaa vievää. Vaikka viime vuosina vanhat tekniikat ovat kehittyneet huomattavasti ja uusia tekniikoita syntyy kaiken aikaa, prosessi on silti valtava. Tavallisesti animaatiostudioiden palkkalistoilla työskenteleekin kymmeniä työntekijöitä – suurimpien kuten Pixarin tai Disneyn tapauksissa luku lienee sadoissa.

Koko prosessi koostuu hyvin erilaisista työvaiheista joista tavalliset katsojat ovat onnellisen tietämättömiä. Hyvissä animaatioissa kaikki taustatyö animaation yksittäisten piirrosten, tai nykypäivänä useammin renderausten takana, on piilossa. Me katsojina emme edes ymmärrä että kaikki yksittäiset esineet joita elokuvassa näkyy on mietitty tarkkaan – suunniteltu, piirretty, mallinnettu, teksturoitu ja valaistu.

Epäonnistuneemmissa produktioissa nuo seikat käyvät jollain tapaa ilmi, saattaa olla että huone tuntuu tyhjältä tai maailma elottomalta. Tämä johtuu usein pienten yksityiskohtien puutteellisuudesta jotka katsojat ovat omineet osaksi normaalia kuvakieltä. Animaatioiden onnistumisen taustalla on siis todella suuri työ sekä usein iso tekijäjoukko asettelemassa palasia kohdalleen toimivaksi kokonaisuudeksi.

Animaatioiden laatuvaatimusten noustessa, nousee myös tehtävän työn määrä.

Ensimmäisten tietokoneanimaatioiden tullessa olivat standardit aivan eri luokkaa, silloin yhden mallin tekemiseen käytettiin murto-osa nykyisestä ajasta. Esimerkiksi *Dragonheart* -elokuvan lohikäärmettä mallinnettiin ensin vuosi jonka jälkeen päästiin itse elokuvan tekoon, toisaalta 3D-mallien tekemisessä on toki muutakin kuin pelkkä mallinnus.

2.3.1 Esituotanto

Animaation teko aloitetaan yleensä pienemmän ydinjoukon kesken, luomalla perusajatus animaatiolle sekä listaamalla sen tavoitteet. Perusajatus on käsikirjoituksen synopsis jonka pohjalta lähdetään tekemään käsikirjoitusta. Ydinjoukko koostuu esimerkiksi tuottajasta, käsikirjoittajasta ja ohjaajasta. Kun animaation prosessi on

laadittu ja tiimin hierarkia ja vastualueet jaettu, pääsee käsikirjoitus alkamaan. Tässä vaiheessa yleensä tiedetään jo joitain suurempia linjauksia animaatiosta jolloin myös konseptitaiteen ensimmäinen vaihe voidaan aloittaa. Usein käsikirjoitus rakentuu pikkuhiljaa valmiiksi esituotannon aikana ja samalla ollaan saatu konseptitaiteilijoilta visuaaliset linjaukset joiden pohjalta lähteä rakentamaan animaation yleistä ilmettä.

Käsikirjoituksen valmistuessa sen pohjalta laaditaan kuvakäsikirjoitus. Hyvän ja tarkan kuvakäsikirjoituksen avulla säästetään paljon aikaa muissa työvaiheissa, sen avulla voidaan esimerkiksi mallintaa vain ne osat maailmasta jotka näkyvät kameralle. Kuvakäsikirjoituksen perusteella luodaan usein myös niin kutsuttu animatic. Animatic on animoitu versio kuvakäsikirjoituksesta jossa näkyy kuvakulmien lisäksi hyvin karkeasti objektien ja kameran liike, sekä kuvien kesto. Näin saadaan jo hyvin aikaisessa vaiheessa määriteltä lopullisen elokuvan rytmi ja nähdään mahdolliset ongelmakohdat. Animaticin avulla pääsevät myös elokuvan ääniraidan kanssa työskentelevät henkilöt töihin.

2.3.2 Käytännön toteutus

Kun käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus ovat valmiita, ollaan yleensä hyvin tietoisia siitä mitä kaikkea elokuva tulee sisältämään. Kun kaikki on selvillä, luodaan objektilista sekä jaetaan sen määrittelemät tehtävät eri henkilöille. Kaikki mitä elokuvassa tulee näkymään on tällöin listattuna ja kaikki se pitää suunnitella ennen mallinnusta. Esituotannon konseptitaide eroaa siinä mielessä toteutusvaiheen konseptitaiteesta että tässä vaiheessa päästään käsiksi konkreettisiin esineisiin, hahmoihin ja tapahtumapaikkoihin. Esituotantovaiheessa suunnitellaan suurin linjoin miltä asiat saattaisivat näyttää ja maalataan enemmän tunnelmia kuin luodaan valmista materiaalia. Kun nuo tunnelmakuvitukset ovat valmiita ja tiedetään mitä objektilista sisältää, tehdään jokaisesta objektista piirustukset jonka pohjalta ne voidaan mallintaa. Mallinnustyö tapahtuu usein samanaikaisesti konseptitaiteen ohella.

Sitä mukaa kun objektit ovat mallinnettu ne ”rigataan” - eli luodaan niille virtuaaliset luurangot mallintamaan anatomisesti oikeanlaisia liikeratoja sekä työkalut animaatiota varten. Tämän jälkeen animointiprosessi on huomattavasti nopeampaa. Kun riggaus on valmis kukin malli teksturoidaan sekä joissain tapauksissa valaistaan. Tämän jälkeen elokuvan jokainen kohtaus ja jokainen kuva animoidaan, määritellään kameran liikkeet sekä valmistellaan valot ja erikoistehosteet. Näin jokainen kuva eli ”scene” on valmisteltu ja on valmis rendattavaksi.

2.3.3 Jälkituotanto

Renderöinti on erittäin aikaa vievä työvaihe animaation tekoprosessissa, sekä erittäin tärkeä sellainen. Suurimmat elokuvastudiot luovat omia renderöintialgoritmeja omiin tarkoituksiinsa ja mitä paremmin tämän vaiheen valmistelee, sitä paremmalta lopputulos tulee näyttämään – ja sitä kauemmin sen rendaminen myös kestää. Pixar -animaatiostudion vuonna 2006 ilmestyneessä elokuvassa *Cars* keskimääräinen renderöintiaika yhdelle framelle oli 17 tuntia – joidenkin framejen rendautuessa jopa viikon. Keskimääräinen renderöintiaika kerrottuna 25 framea sekunnissa tuottaa tuloksen että elokuvaa rendattiin yli 320 vuotta. Tämän kaltaisten elokuvien teko ei olisikaan mahdollista elleivät isot animaatiostudiot perustaisi toimintaansa renderfarmeille – sadoille huipputehokkaille tietokoneille jotka yhdessä laskevat elokuvan kaikki kuvat.

Kun jokaisen scenen osaset on renderöity sekä matte-taustat maalattu, ne kasataan yhteen 2D-efektointiohjelmassa ja lisätään mahdolliset jälkituotantoeffektit. Valmiista kohtauksista editoidaan kokonainen elokuva noudatellen animaticin rytmiä ja ääniraidan lisäämisen jälkeen elokuva on valmis.

2.4 2D ja 3D

2D-grafiikan osuus 3D-animaation tuotannossa on huomattava. Hyvin pieni osa kaikesta 2D-materiaalista jota elokuvaan on luotu näkyy lopputuloksessa. Animaation jokainen objekti suunnitellaan huolellisesti ja joissain tapauksissa tietyistä malleista tehdään satoja piirroksia vain hahmottamaan sen olemusta. Kuvitusten taso vaihtelee produktion kulun mukaan lyijykynähahmotelmista erittäin tarkkoihin ortograafisiin värikuviin ja lopulta fotorealistisiin mattemaalauksiin ja tekstuureihin. Jokaiselle osa-alueelle on isoissa produksioissa omat ammattilaisensa.

2.4.1 Konseptitaide

Konseptitaiteen osuuden voi jakaa kahteen osaan animaation tuotannon edetessä. Esituotannon konseptitaiteella tarkoitetaan koko animaation kattavia tunnelmakuvia, sillä määritellään asioita kuten väripalettia tai kuvituksen realismin tasoa. Tällöin tiedetään animaation tarkoitus ja tavoiteltu tunnelma, konseptitaiteilijan tehtävä on näin luoda visuaalisia ohjeistuksia joita noudatteleamalla animaatio tulee näyttämään tavoitteen mukaiselta. Keinot tähän pääsemiseksi voivat olla hyvin monimuotoisia sillä tärkeintä on välittää tunnelma ja se voi onnistua vaikka musiikinkin avulla. Pixarin *Ihmeperheen* (2004) parissa tehtiin jo vuonna 2000 suuntaa antavia konseptikuvituksia jotka ovat kuvallisesti täysin eri maailmasta lopullisen animaation kanssa mutta joista huokuu selvästi tuo elokuvalla tyypillinen 60-luvun futuristinen henki.

Myöhemmin produktion edetessä konseptitaiteella määritellään yksittäisten objektien tai miljöiden ilme. Tuotannollinen konseptitaide nojaa vahvasti esituotannon aikana luotuihin viitteellisiin tunnelmakuvituksiin, konseptitaiteilija poimii niistä olennaiset seikat ja liittää ne yksittäisiin asioihin. *Ihmeperheen* vanhahtava futuristinen tyyli määriteltiin jo ensimmäisissä tunnelmakuvituksissa ja myöhemmin hahmot sekä tapahtumapaikat sitten suunniteltiin tuon linjauksen mukaisesti. Tuotantovaiheen konseptitaiteeseen kuuluu siis hahmosuunnittelu, kulkuneuvojen hahmotteleminen, tapahtumapaikkojen piirtäminen ja kaiken kaikkiaan tuo erittäin mielikuvitusrikas vaihe elokuvan suunnittelua.



Konseptitaidetta Pixarin *Ihmeperhe* -elokuvasta,

© Lou Romano, Pixar 2002

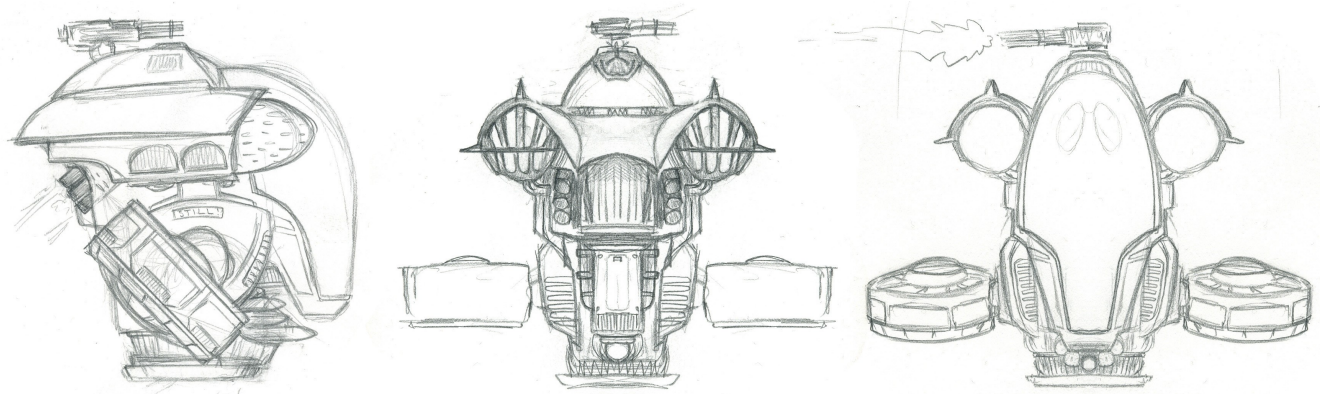
2.4.2 Tekniset piirustukset

Konseptitaiteen osuus käytännön toteutuksen aikana on myös hyvin vaativaa, tällöin konseptitaiteilijalta vaaditaan jossain määrin jopa teknisen piirtäjän tai arkkitehdin näkemystä. Esimerkkinä *Sormusten Herra* -trilogia ja sen huikaisevan hieno tuotannollinen konseptointityö, trilogiaan luotiin tuhansia objekteja jotka kaikki suunniteltiin erittäin tarkasti noudattaen kunkin objektin historiaa.

”Jokainen kansakunta ja jokainen kulttuuri omasi oman ilmeensä ja suuri osa tuotannollisesta työstä kului niiden luomiseen arkkitehtuurin, pukujen, haarniskojen ja esineistön kautta. Jokaisen kansan tuli näyttää yhtenäiseltä, mutta erilaiselta toisten kanssa.”

Grant Majors, Production Designer, The Lord Of The Rings -trilogia
The Art of The Fellowship Of The Ring, 2002

Konseptitaiteilijan työhön saattaa siis kuulua myös teknisten piirustusten luominen. Jotta konseptisuunnitelmista voidaan toteuttaa oikeat ja toiminnalliset objektit, ne pitää suunnitella tarkkaan mallintajia varten. Eräs hyvin vakiintunut tapa tehdä tekniset piirustukset 3D-malleja varten on ortograafiset kuvat joissa objekti esitellään monelta sivulta vailla perspektiivivääristymää ja samassa mittakaavassa. Näiden avulla mallintajan on helppo muuntaa konsepti valmiiksi malliksi.



Ortograafinen suunnitelma taisteludroonista

2.4.3 Tekstuurit

Teksturointi on 3D-animaatiossa ehkä 2D-artistin näkyvin työvaihe. Teksturointi tarkoittaa 3D-mallien pinnan päällystämistä kaksiulotteisella kuvalla jolloin objektiin saadaan värin lisäksi materiaalin tuntu sekä lika, rapa ja kuluminen. Tekstuurien vaatimukset vaihtelevat hurjasti produktiosta riippuen, toisinaan lähes kaikki objektit teksturoidaan 2D-kuvilla mutta myös proseduraalisia materiaaleja käytetään usein – määräytyen usein objektin tarvitsemasta resoluutiosta. Proseduraalisissa materiaaleissa tietokone laskee pinnan kuvioinnin perustuen ennaltamääritettyihin algoritmeihin ja kuvia ei usein tarvita lainkaan.

Kuvien käyttö teksturoinnissa tarkoittaa usein monien kuvien luomista, 3D-ohjelmat lukevat kaksiulotteisia kuvakarttoja myös muokatakseen objekteja kolmiulotteisesti, luodakseen kiiltoja tai mitä tahansa. Valokuvien käyttö tekstuurien luomisessa on yleistä, pohjaksi otetaan usein valokuva halutusta materiaalista jota sitten muokataan tarpeen mukaan. Teksturointiin kuuluu myös niin sanottu ”mappaus”, 3D-objektin näkyvästä pinnasta luodaan kaksiulotteinen kuva ja tuon kuvan koordinaatit suhteutetaan malliin. Koska usein kolmiulotteista mallia ei voi täydellisesti esittää kaksiulotteisessa muodossa, joudutaan joitakin osia tekstuurimapistä venyttämään ja näin ollen se pitää huomioida myös tekstuuria luodessa.

2.4.4 Mattemaalaus

Mattemaalaus on kaksiulotteisten taustakuvien luomista animaation tai elokuvan taustaksi. Mattetaustojen käyttö elokuvissa on hyvin tavallista ja niitä ollaan käytetty jo lähes elokuvahistorian alusta saakka. Aiemmin animaatioissa mattemaalaukset maalattiin lasilevyille jotka sitten aseteltiin kuvaan eri etäisyyksille kamerasta, nykyisin kuvat tehdään ja kompositoidaan yhteen tietokoneella. Mattemaalaus terminä on hieman harhaanjohtava sillä kuvia harvemmin nykyään enää maalataan, kuvat perustuvat useimmiten valokuviin ja niiden muokkaukseen kuvankäsittelyohjelmassa. Tarkoitus on luoda elokuvalla realistisin näköisiä maisemia joita olisi mahdoton tai liian kallis toteuttaa kuvausteknisesti.

”Camera mapping” on tekniikka joka vahvasti liittyy mattemaalauksiin. Siinä kaksiulotteisista kuvista luodaan kolmiulotteinen scene, mattemaalattuja tasoja asetetaan kolmiulotteiseen tilaan ja yksinkertaisiin 3D-objekteihin, jolloin saadaan aikaan aidolta vaikuttava kolmiulotteinen maisema. Kameraa voidaan liikuttaa pienimuotoisesti ja tämän tekniikan avulla säästytään suurelta määrältä mallinnustyötä. Näiden mattepintojen luominen on usein myös matte-artistien toimenkuvana.

Kaiken kaikkiaan, 2D-graafikolta vaaditaan animaation tuotantoprosessissa kykyä ajatella kolmiulotteisesti ja taitoa välittää tuo näkemys kaksiulotteisella kuvalla. Tämä ei ole yksinkertaista vaan taito, joka voi erottaa hyvät konseptitaiteilijat huonoista.



3 Työn kulku ja tekniikat

3.1 Työn määrä

Saatuamme projektin käyntiin aloin luomaan aikataulua omalle tekemiselleni. Käsikirjoituksen ollessa vielä kesken, emme olleet laatineet lopullista objektilistaa ja näin ollen aloitin oman työmääräni arvioimisen keskeisimmistä objekteista. Laadin löyhän aikataulun jonka mukaan loisin suunnitelmat objekteista ja niiden teosta. Animaatioon tulisi neljä eri alusta, yksi ihmishahmo, kolme ryöstäjäreekiä sekä muutama eri miljö. Näiden konseptitaiteen tekemiseen aikataulutin keskimäärin viikon kullekin objektille ja lisäksi kuvakäsikirjoituksen tekoon varasin kaksi viikkoa. Kaiken kaikkiaan karkeasti arvioiden aikaa oli varattuna kaksi kuukautta, jolloin myös mallinnettaisiin samanaikaisesti minun saadessa suunnitelmia valmiiksi.

Konseptitaiteen ja suunnitelmapiirrosten lisäksi edessä häämötti teksturointi sekä matte-maalaus. Objektien teksturoinnissa sekä matte-maalauksessa molemmissa käytetään hyvin paljon valokuvia pohjana joten projektin loppupuolisko olisi enemmän Photoshop-työskentelyä kuin piirtämistä. Aikataulumme oli alunperinkin hyvin vapaamuotoinen emmekä olleet lyöneet lukkoon deadlineä, tämän vuoksi jätin oman osuuteni jälkimmäisen puolikkaan aikatauluksen vielä tekemättä.

3.2 Toteutustekniikat

Tietokoneella työskenteleminen on vakiintunut myös 2D-grafiikan luomisessa yleiseksi tavaksi, vanhat Disney-animaatiot piirrettiin ja maalattiin lähes kokonaan käsin ja paperille mutta nykypäivänä tuotokset tehdään usein digitaalisesti. Tietokoneella 2D-grafiikan luominen antaa niin huomattavia etuja analogisempiin mediohin verrattuna että tehokkuuden maksimoimiseksi on järkevämpää toteuttaa tietyt asiat tietokoneella. Tämä seikka ei kuitenkaan hyljeksi lyijykynää, jotkut työt on vieläkin huomattavasti luonnollisempaa tehdä kynällä paperille kuin tuijottaen monitoria.

3.2.1 Hahmotelmat

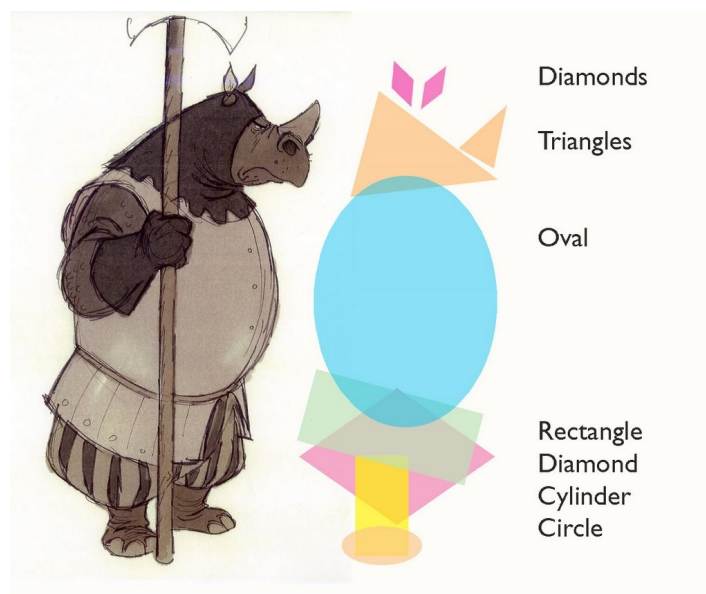
Aloitin tavallisesti suunnitteluprojektin konsultoimalla sekä Fredmania että kirjan kuvituksia. Molemmat olivat keskeisessä osassa prosessia jossa yritin luovia omien näkemysteni sekä jo olemassa olevien kuvien välimaastossa. Saatuani mielikuvan

siitä mitä tavoiteltiin, hahmottelemalla kynän ja paperin kanssa lähdin tuomaan visiotani esille. Suttasin paperille ympyröitä, kolmioita, neliöitä ja epämääräisiä viivoja joilla saataisiin pelkästään jo siluetin avulla luotua mielikuva halutusta kohteesta. Muotoja viimeistelemällä, sekä seuraamalla Olli Juutilaisen *Heimot* -kirjan kuvituksia, loin perusmuodot hahmoille. Perusprimitiiviset muodot sekä tasapainopisteet luovat jo hengen piirustukselle vaikka emme tietäisi edes mitä kuva esittää. Animaation eri aluksilla oli kaikilla eri roolit, reekialuksen tuli näyttää uhkaavalta ja sotalaiselta kun taas rekan kuului olla hyvin raskas ja kömpelö. Näin ollen oli tärkeää saada objektien perusmuoto kuvaamaan sen tarkoitusta, yksityiskohdat täydentävät sitten haluttua efektiä.

“Luonnollisesti hahmo joka on luotu vain yhdeytypyppisistä muodoista – kuten ainoastaan ympyröistä eikä mitään muuta – on erittäin tylsä. Ei kontrastia, ei vaihtelua, oikea hukattu mahdollisuus.”

Mark Kennedy, <http://sevendcamels.blogspot.com/2006/08/designdrawing5-variety-of-shape.html/> 17.8.2006

Hahmottelun suuritöisin vaihe olikin löytää aluksien ja hahmojen olemus – niiden ääriiviivat ja miten ne kantavat itseään. Kun tuon löysi, tiesi miltä asioiden pitää näyttää ja loppu olikin vain toteuttamista.

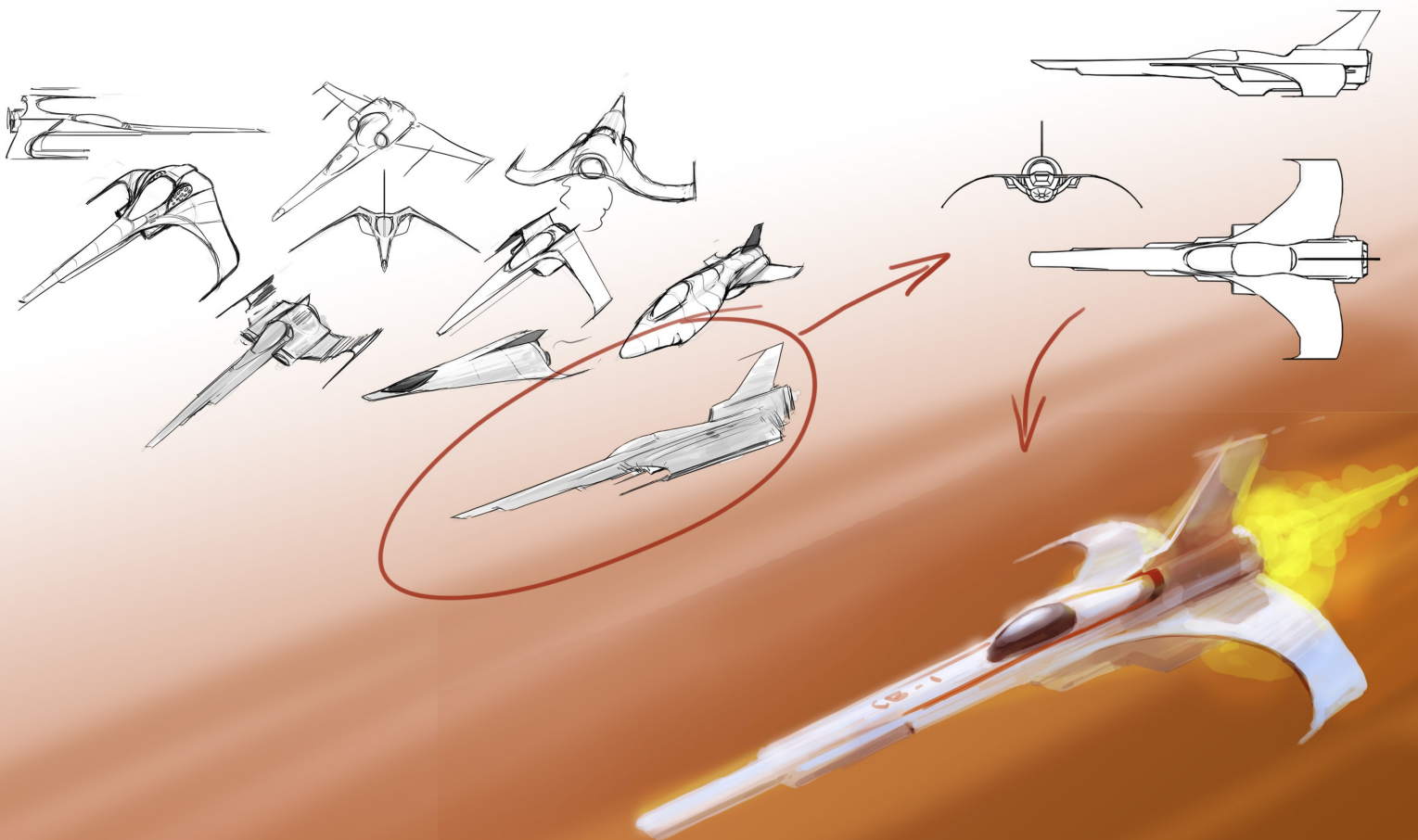


Milton Kahlin piirros, jossa Mark Kennedyn selvennys

3.2.2 Viimeistely

Saatuani hahmotelmat tyydyttäväiksi, aloin työstämään kuvia tietokoneella valmiiksi. Skannasin lyijykynähahmotelmat koneelle ja lisäsin yksityiskohtia, muovasin ja viimeistelin. Tarpeellisista suunnitelmista tein värillisiä versioita ja lopuista mustavalkoisia. Käytin työssä Wacom Intuos 2 -piirtopöytää sekä Photoshop CS:ää. Mallintamisen avuksi ortograafiset kuvat ovat korjaamattomia ja niiden tekeminen tietokoneella on huomattavasti helpompaa kuin käsin. Tärkeää näissä kuvissa on että mittasuhteet säilyvät samana jokaisessa kuvakulmassa, pään pitää olla saman korkuinen edestä ja takaa katsoessa sekä vartalo saman levyinen jne. Näiden mittasuhteiden hallittavuus on helppoa tietokoneella jossa jokainen viiva on muokattavissa jälkeinpäin. Myös kuvien värjääminen on loputtomien editointimahdollisuuksien vuoksi ylivoimaisen helppoa tietokoneella. Hahmoista tein kuvia joissa on erikseen omilla layereillään eri objekteja kuten vaatteita ja rekvisiittaa, mallintamisen avuksi.

CB-1 alus, pienistä hahmotelmista ja muodon hakemisesta ortograafisen kuvan kautta värilliseksi hahmotelmaksi



4 Toteutus ja tulosten esittely

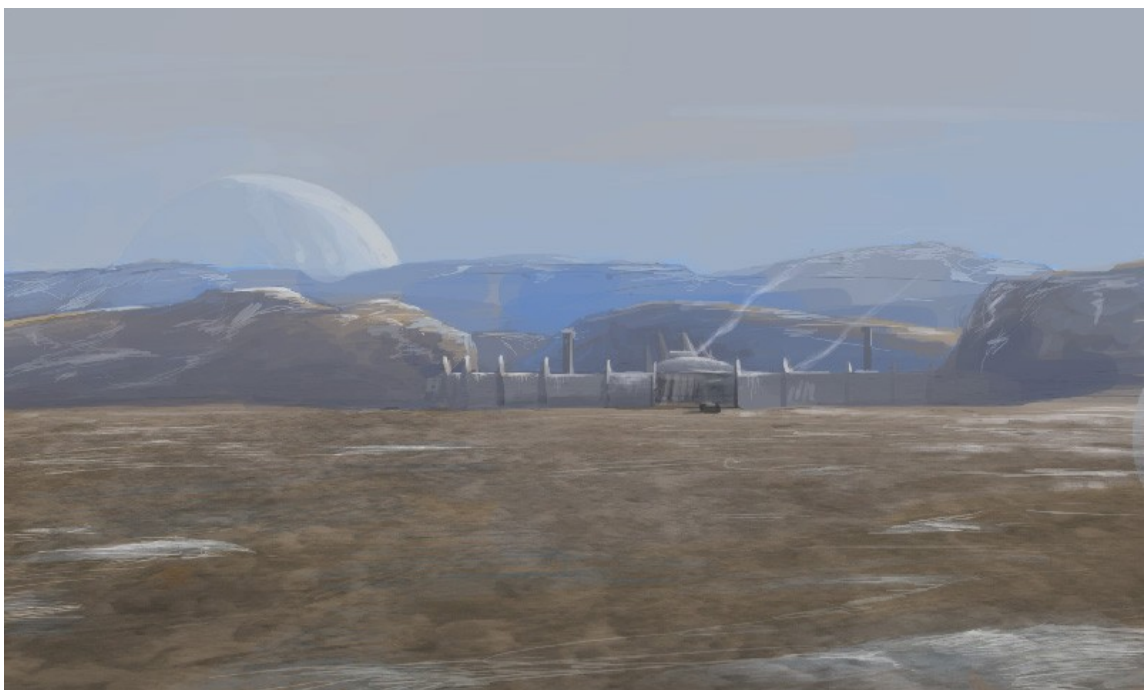
4.1 Konseptitaide

Työ eteni asteittain, sain konseptitaidetta valmiiksi ja kaiken aikaa tein myös kuvakäsikirjoitusta. Paine oli kova sillä sitä mukaa kun saisin asioita valmiiksi, pääsisivät muut töihin. Tämä osoittautui ongelmalliseksi sillä minun ollessa ainoa konseptisuunnittelija, neljä mallintajaa joutuivat odottelemaan suunnitelmia ja tekivät välillä turhaa työtä.

4.1.1 Esimerkki: Maailma

Maailman kuvaus oli jo valmis, Fredmanilla oli selkeä sanallinen selvitys siitä mitä sen tulisi olla. Lähdin kuvittamaan maailmaa keräämällä ensin kuvakirjaston siitä mitä uskoin sen olevan ja näiden pohjalta maalasin muutamia kuvia jotta saisin visioni jaettua muille. Miljöömme oli kylmä, kivinen tasanko jota ympäröi vuoret. Siellä täällä oli myrskytuulten kasaamia lumikasoja sekä satunnaisia kraatereita. Vuorten juuressa laakson pohjalla olisi amatiumrikastamo josta leijurekka lähtisi animaation alussa. Rikastamo olisi betoninen bunkkeri jonka puolustus on tarkoitettu lähinnä luonnonvoimia, ei vihollisia kohtaan. Olin hahmotellut ajankohdaksi aamun tunnit ja auringon nousun, niin että laakson pohja on vielä osittain pitkien varjojen peitossa, mutta korkeammalla aurinko osuisi lentäviin aluksiin. Tein muutamia tunnelmakuvituksia, sekä tarkemman kartan laaksosta ja sen avulla mallinnettiin karkea malli laaksosta sekä rikastamosta.

Tunnelmakuvitus laakson pohjalta



4.1.2 Esimerkki: Reekit

“Reekit muistuttavat kahdella jalalla kulkevaa rotan ja liskon sekamuotoa, jolla on pitkäomainen karvaton kuono, lepakonkärsämäinen nenä, terävä raatelunokka sekä karvaton häntä. Päälaella ja niskassa reekeillä on pitkä ja piikikäs harjas, joka jatkuu alaselkään asti. Reekien silmät ovat mustat ja päästä ulkonevat. Niitä suojaa paksu vilkkuluomi. Näköaisti on suunnilleen yhtä tarkka kuin ihmisillä, mutta ne näkevät hämärässä paremmin ja aristavat kirkasta valoa. Tämän vuoksi monet reekit käyttävät normaalivalaistuksessa häikäisyltä suojaavia laseja.”

Miska Fredman, *Heimot* 2006

Reekit olivat melko valmis paketti jo kun aloimme työstämään animaatiota, minun näkemykseni olisi lähinnä se millaisia yksilöitä haluaisimme tähän animaatioon. Tarkoituksena oli saada mukaan kolme reekiä joista jokainen näyttäisi jollain tapaa persoonalliselta. Aikomuksemme oli tehdä ensin perusmalli reekistä jota sitten muokkaisimme omiksi yksilöikseen, näin ollen hahmottelin ensin vain tuon perusreekin.

Miska Fredman oli piirtänyt jo kauan ennen kirjan julkaisua oman versionsa reekistä ja otin sen, Juutilaisen version ohella, lähtökohdaksi. Fredmanin reeki oli jo lähtökohtaisesti melko hyvällä mallilla meidän käyttöömme, merirosvomainen olemus oli nimenomaan se mitä kaipasimme. Kuitenkin halusin muuntaa reekiä hieman luhumpaan suuntaan ja tuoda heidän rottamaista olemustaan esille, olivathan he tarinan pahiksia. Mielestäni Juutilaisen Heimot -kirjaa varten tekemässä kuvituksessa oli tuota ilmettä juuri sopivalla tavalla, hartiat hieman lyyssä ja kuivakka ilme naamalla.



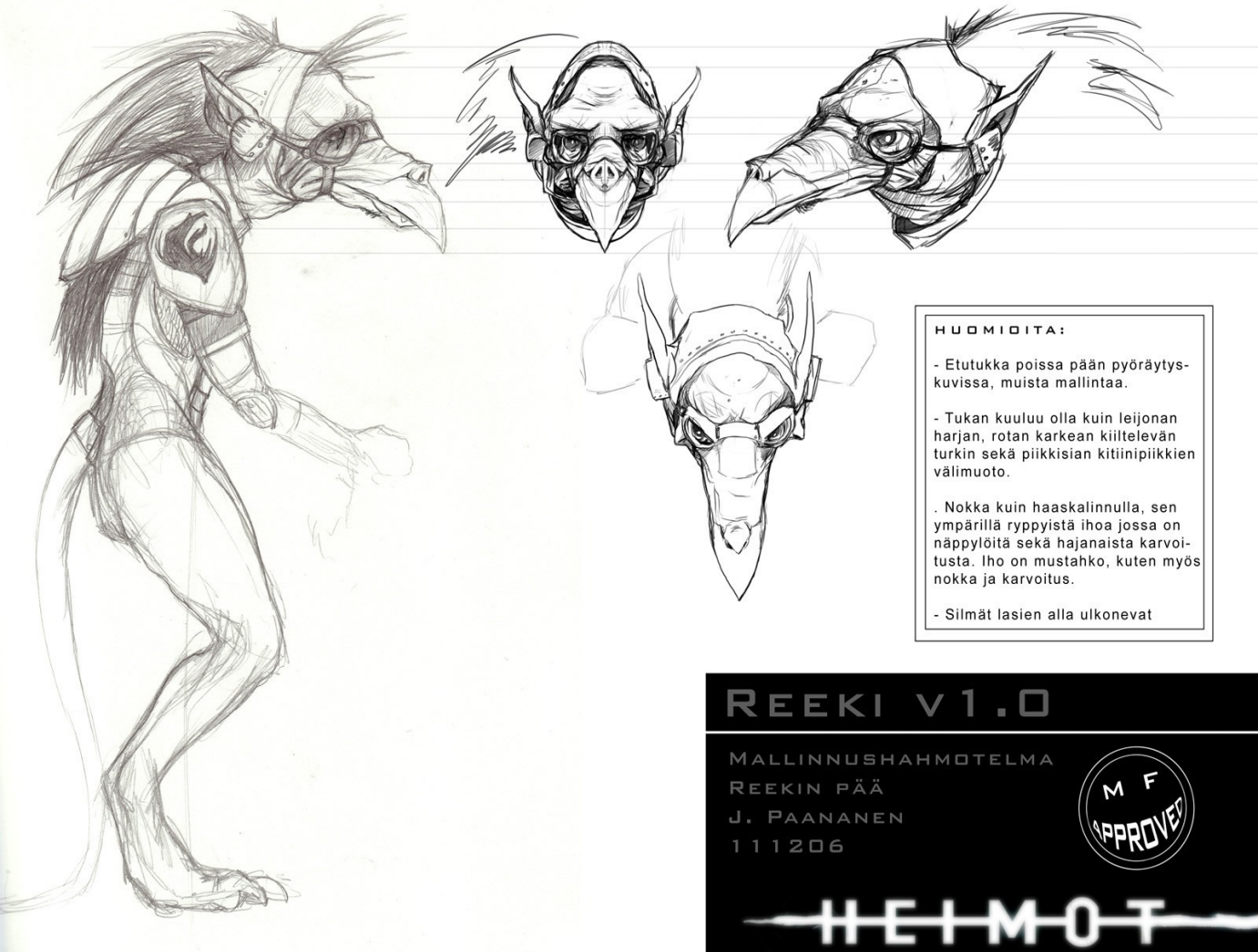
Miska Fredmanin Reeki

Koitin löytää parhaat puolet molemmista kuvituksista ja lyödä ne yhteen – ja saada aikaan meidän tarkoituksperiin juuri oikeanlaista reekiä. Tein reekistämme hieman surkean rotan näköisen jotta saisimme siihen tietynlaista epä-sympaattisuutta. He olivat tarinassa kuitenkin rosvoja sekä murhamiehiä, kelvottomia pikkurikollisia.

Lisäksi halusin tuoda esiin heidän olevan jollain tapaa sotilaallisia. Tarinan mukaan heidät on palkattu tekemään ryöstö, näin ollen he olivat palkkasotureita, joilla pitäisi olla asianmukaiset varusteet. Piirsin heille panssarit sekä niin kutsutut sotalinkkit, huipputeknologiset viestimet, jotka heillä on korvissaan.



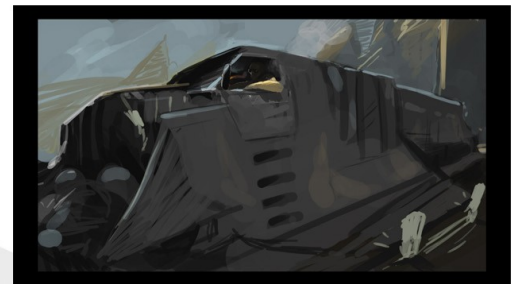
Olli Juutilaisen Reeki



4.1.3 Esimerkki: Leijurekka

Konseptimme oli että reekit ovat tulossa ryöstämään amatium-nimisellä mineraalilla lastattua rekkaa. Rekka olisi raskas työkone joka ajaisi aavikolla väliä rikastamolta avaruusasemalle päivästä toiseen, kuten nykypäivän rekkamiehet konsanaan. Maasto jossa rekka ajaisi on karu ja kivinen ja vaikka rekka liikkuukin leijumalla maan pinnalla, piti siitä huokua voimakas ja läpitunkeva olemus – kuin lentävä puskutraktori.

Lastin arvokkuuden vuoksi rekkaan olisi asennettuna hieman puolustusarsenaalia sekä se olisi erittäin panssaroitu. Aioimme saada rekan näyttämään erittäin painavalta animoidessamme sitä mutta tuokin seikka oli hyvä huomioida jo suunnitteluvaiheessa. Painavaksi rekan tekikin sen vahva alapainotteisuus, se oli hyvin tuhti läheltä maan pintaa ja kapeni ylöspäin. Leijurekka näyttää siltä että vaaditaan valtavia voimia saada se liittämään ja tämä olikin tarkoituksemme, jotta saisimme jotain eloa tuohonkin “hahmoon”. Lisäksi asensimme rekan katolle tykkitornin jotta se voi puolustaa itseään ja suunnittelin rekan kaveriksi droonin, itseohjautuvan puolustusrobotin, joka lentää rekan vierellä matkan ajan.



Amatiumrekka, konseptikuva kuvakäsikirjoituksesta sekä rendauksia Samuli Ahokkaan mallista

4.2 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus oli tärkeä apuväline projektissa, jossa animaation laajuus ja vähäinen työvoima pakotti meidät miettimään kaiken mahdollisimman tuotteliaasti.

Kuvakäsikirjoituksen avulla saisimme tarkkaan tietää mitä objekteja lopulliseen animaatioon tulee ja mistä suunnasta niitä kuvataan – olisi turhaa työtä mallintaa rekka molemmilta sivuilta jos sitä näytetään vain toiselta. Tein kuvakäsikirjoituksen tietokoneella piirtäen lähes hahmottelematta, yksityiskohdat eivät merkinneet vaan ainoastaan kuvien jatkuvuus. Konsultoin koko tiimiä aina ongelmakohtien ilmetessä ja yhdessä työstimme kuvakäsikirjoitusta eteenpäin. Kuvakäsikirjoituksesta yleensä löytyvät nuolet jätin pois tarkoituksella, sillä kuvat oli tarkoitus käyttää myös animaticissa jossa nuolet olisivat vain häirinneet liikkeen tuntua.

Kuvakäsikirjoitus jäseni hyvin hieman sekavassa vaiheessa olevaa projektia ja aloimme nähdä koko animaation kokonaisuutena, ennen sitä oli kaikilla omansalaiset mielikuvat. Kuvakäsikirjoituksen valmistuessa, saimme kaikki selville sen mitä animaatiolta haluttiin. Ainoa puute kuvakäsikirjoituksen kanssa oli sen loppu – tässä vaiheessa kukaan ei tiennyt tarkkaan miten animaatio loppuu joten kuvakäsikirjoituskin jäi tuohon kriittiseen vaiheeseen odottamaan käsikirjoituksen valmistumista.

Liite 1: Kuvakäsikirjoitus

4.3 Ortograafiset kuvat

Sitä mukaa kun mallintajat olivat saaneet jotain valmiiksi, he tarvitsivat lisää suunnitelmia. Sitä mukaa kun minä sain suunnitelmia valmiiksi, tein niistä ortograafisia kuvia mallintajille. Olennaisinta oli se että suuret linjat ovat olemassa ja yhdenmukaisia, pienet yksityiskohdat pystyttäisiin luomaan mallinnusvaiheessa tai jälkikäteen piirtämällä. Tämän vuoksi kuvat ovat myös mustavalkoisia, ei ollut tarvetta tässä vaiheessa värillisille kuville sillä mallinnustyö pystytään tekemään jopa paremmin yksinkertaisista mustavalkoisista kuvista. Näiden kuvien tuottaminen ei ollut helppoa, on hyvin eri asia osata ajatella asioita kolmiulotteisina kuin vain osata piirtää. Ortograafisten kuvien kanssa vaaditaan taiteilijalta nimenomaan kolmiulotteista hahmotuskykyä sekä taitoa saattaa nuo näkemykset selkeiksi suunnitelmiksi.

Liite 2: Hahmotelmat ja mallinnukset

4.4 Teksturointi

Teksturointi oli määrä jättää koko urakan loppupuolelle, kun kaikki suunnitelmat olisivat valmiina ja mallinnettavissa, olisi aika alkaa teksturoimaan jo valmiita malleja. Aloitin kuitenkin jo ajoissa testailemaan millä tekniikalla tekstuurit tekisin. Teksturoinnissa käytetään usein valokuvia pohjana ja lähdin koittamaan minkälaista realismin tasoa tavoiteltaisiin. Mallina oli amatiumrikastamon osia jotka oli tarkoitus olla betonisia ja lumituiskun runtelemia. Hain internetistä ilmaisista kuvapankeista tarpeeksi suuriresoluutiosia kuvia betonisista rakennuksista, joista otin haluamani palat alustaksi. Tämän jälkeen piirsin betonitekstuurin päälle Photoshopissa likaa, valumia, halkeamia, rapaa sekä lunta. 3D-objektiin tekstureita luodessa pitää ottaa huomioon sen kolmiulotteisuus ja näin ollen vääristää kaksiulotteista kuvaa niin että se näyttää oikealta kolmiulotteisesti esitettynä. Loin tekstuurin ja asetimme sen malliin vain huomatakseni että tekstuuri vääristyy väärällä tavalla, jouduin muokkaamaan sen uudelleen moneen kertaan ennen kuin sain sen oikean näköiseksi. Lopulta saimme tekstuurista vaadittavan näköisen, sen kylläkin jäädessä ainoaksi teksturoiduksi esineeksi tähän mennessä. Tein betoniselle kuvulle kolme eri tekstuurimappia, diffusemapin (ylin kuva) eli väri-informaatiokartan, bumpmapin (alhaalla vasen kuva) eli kuvan joka rendatessa luo muotoja objektiin mapin kuvioinnin mukaisesti, sekä specularmapin (alhaalla oikea kuva) joka luo kiillot. Bumpmapissa valkoiset kohdat ikään kuin nousevat mallista kuhmuina ulospäin ja vastaavasti specularmapissa valkoiset kohdat kiiltävät, mustien ollessa täysin kiillottomia.

Amatiumrikastamon tekstuurimappit

Mallinnus: Samuli Ahokas



5 Tulosten pohdinta ja johtopäätökset

5.1 Animaation kohtalo

Animaation tekeminen on suuri projekti, erittäin palkitseva ja mukava, mutta työn määrä on valtava. Asetimme tavoitteet niin korkealle että saisimme yleisömmme kiinnostumaan Heimoista pelkästään näkemällä animaation, sen näyttävyyks oli prioriteetti numero yksi. Olimme sopineet mahdollisuuden liikkeenkaappaukseen, jotta animaatiosta tulisi sulavaa, sekä harkinneet vaihtoehtoja valjastaa käyttöömmme kymmenien tietokoneiden renderfarmit animaation renderointiä varten. Emme aikoneet tyytyä minkäänlaisiin kompromisseihin laadun suhteen, tämän kaltaista animaatiota ei tulisi tehdä jos ei laatu olisi tämän päivän huippuluokkaa.

Saimme tiimiin mukaan ohjaaja Paavo Järvilehdon, joka on ohjannut aiemmin näyttäviä musiikkivideoita ja jonka ammatimainen kuvasilmä toisi tarinankerrontaan ulottuvuuden jota me visuaalisen alan ihmiset emme osaisi. Järvilehto nostaisi visuaalisesti huikaisevan animaation lokerostaan ja siitä tulisi lyhytelokuva eikä tietokoneanimaatio.

Heimot-animaatio olisi huonosti menneen bisnesvuoden huipennus joka nostaisi firman, jonka puitteissa sitä teimme, uuteen nousuun.

5.1.1 Käsikirjoitusongelmat

Heti alusta pitäen käsikirjoitus tuntui olevan toissijainen seikka, visuaalinen ilme ja sen vaikuttavuus ei jättäisi katsojalle enää mitään odotettavaa, joten tarinankerronta ei olisi niin tärkeää. Meillä oli olemassa Fredmanin lyhyt kohtaus johon animaatio sijoittuisi ja jonka pohjalta lopullinen käsikirjoitus luotaisiin. Kukaan ei varsinaisesti ottanut vastuulleen kirjoittaa käsikirjoitusta loppuun jolloin päätimme tehdä sitä yhdessä. Alkuperäinen, hyvin yksinkertainen ja toimiva idea, paisui kaikkien sitä muuttaessa pikkuhiljaa niin laajaksi kakuksi että kukaan ei tiennyt mitä siinä tapahtuu ja mitä pitäisi tapahtua. Kirjoitimme käsikirjoitusta uudestaan niin monesti ja niin monen ihmisen toimesta, että kun vihdoinkin istuimme päättämään sen kulusta, oli kaikilla erilainen mielikuva sen hetkisestä tilanteesta. Lähdimme tekemään hahmotelmia ja valmiita malleja epävakaa ja keskeneräisen käsikirjoituksen pohjalta, jolloin päädyimme

piirtämään ja mallintamaan useita objekteja moneen kertaan – vaan huomataksemme että ne karsitaan kokonaan animaatiosta. Keskeneräisen käsikirjoituksen puutteita lähdimme korjaamaan lisäämällä turhia kohtauksia, hahmoja ja tapahtumia. Kukaan ei tiennyt mihin suuntaan menisimme ja mitä seuraavaksi tekisimme.

Lopulta kun saimme Järvilehdon mukaan projektiin, hän tutustui kuvakäsikirjoitukseen ja erääseen versioon käsikirjoituksesta kirjoittaakseen uuden oman versionsa. Version jossa olisi draaman kaari, tolkku sekä johtoajatus. Käsikirjoituksen, joka olisi tarina eikä tietokoneanimaation pakollinen selitys.

Järvilehdon versio olikin erinomainen, maailmaan sopiva ja draamallisesti todella mehevä. Istuimme puhumaan tästä uudesta versiosta koko työryhmän kesken ja totesimme että animaation laajuus vaan kasvaa kasvamistaan, mutta olisi silti tehtävissä. Miska Fredman toi esiin seikan jonka olimme unohtaneet, joka oli ollut lähtöajatuksena koko projektille – että animaation tulisi luoda katsojalleen tunne että hän on osa pelimaailmaa. Katsojan pitäisi samaistua roolipelin pelaamiseen, sankarina olemiseen ja ryhmään kuulumiseen. Olimme ajautuneet niin kauas tuosta alkuperäisestä ajatuksesta että tässä vaiheessa ainut vaihtoehto tuntui olevan käsikirjoituksen täydellinen uusiminen. Palaaminen alkuun – ihan alkuun.

5.1.2 Projektinhallinta ja hallinnanpuute

Epätietoisuus käsikirjoituksesta ja sen kulusta johtui hyvin selkeästä syystä – projektinhallinnan puutteesta. HavaitSIMME Järvilehdon mukaan tullessa että kaikki osa-alueet olivat jossain määrin sekaisin, kukaan ei ollut perillä yhteisestä päämäärästä eikä kukaan tiennyt aikataulutuksesta. Olimme projektin alkaessa luoneet jonkinlaiset rajat siitä kenelle kuuluu mitkäkin osa-alueet, mutta tarkkoja suunnitelmia ei ollut, kuten ei myöskään ketään kuka vastaisi koko projektin kulusta.

Alkuperäinen ajatuksemme oli että toimisimme yhdessä projektin parissa, suunnittelisimme yhdessä ja ohjaisimme yhdessä, näin tiivistäen kaikkien parhaat ajatukset yhteiseksi paketiksi. Tuo suunnitelma kuitenkin aiheutti sen että projekti eteni vailla minkäänlaista yhteistä visiota, kaikilla oli omansa jotka eivät lopulta yhtyneetkään. Ohjaajan tehtävä olisi nimenomaan olla yksinäinen ainut visionääri joka tietää mitä haluaa ja pakottaa muut tuottamaan hänen visionsa kaltaista jälkeä, tämän puute jätti meidät seilaamaan ilman kompassia.

Projektinhallitsijan mukanaolo olisi myös tuonut selvän edun siinä, että projektissa olisi ollut joku joka on täysin perillä kaikista osa-alueista. Kun jokaisella osallistuneella oli omat tonttinsa, he keskittyivät tekemään sitä minkä näkivät tärkeimmäksi parhaaksi katsomallaan ajalla. Tuo seikka hidasti työn etenemistä kaikilla rintamilla, workflow oli täysin kateissa ja kaikki odottivat jotain jota kukaan ei tehnyt.

5.1.3 Kohti konkurssia

Oy Secondbrain Ltd jonka palkollisina ydintiimi tuolloin oli, kärsi huomattavaista talousongelmista. Olimme päättäneet että rutistamme Heimot-animaation kasaan jotta saamme yrityksen portfolioon jotain minkä avulla firma nousisi uudestaan jaloilleen. Kolme työntekijää, joiden ajatus oli tehdä animaatio lopputyönään, sopivat keskittyvänsä pääasiallisesti sen tekoon ja jättävän työkuviot siksi aikaa että animaatio olisi hyvällä mallilla. Firman kannalta tämä päätös toi lisää ongelmia, ne vähäiset työt joita oli, piti hoitaa mahdollisimman tehokkaasti jotta saataisiin edes hieman kassavirtaa. Tämä tarkoitti sitä että osa animaatiotiimistä oli pakotettu tekemään muita töitä, animaation junnatessa paikoillaan.

Lopullinen päätös animaation hyllyttämisestä tuli kun Energia-tuotantoyhtiö pyysi firmaltamme ja sen työntekijöiltä apua heidän projektiinsa suunnitteilla olevan Rautataivas-elokuvan tiimoilta. Näimme että tuo projekti, jossa oli selkeät tuotantoaikataulut, ammattimainen työnjohto sekä selkeä deadline, toteutuisi varmasti. Kolmen työntekijän koulusta valmistumisen riippuessa tästä, päätimme lopettaa Heimot-animaation tekemisen ja siirtyä Energia-tuotantoyhtiön avuksi. Käytännössä tämä tarkoitti sitä että firman työntekijät lähtivät toisaalle tekemään toisten projektia jolloin jo olemassaolevatkin työprojektit tyssäsivät.

Pian tämän jälkeen Oy Secondbrain Ltd:n toimitusjohtaja ilmoitti firman ajautuvan konkurssiin.

5.2 Oma panokseni

Työpanokseni animaatioon joka ei valmistunut ei ole mennyt hukkaan. Opin monia asioita ja luulen että olen nyt vahvemmillä hakeassani alan töitä, konseptitaiteen saralta en omannut aiemmin paljoakaan näytettävää. Suunnitelmat ovat toimivia ja niiden pohjalta tehdyt mallit erittäin laadukkaita ja kuvakäsikirjoituksen avulla saisin suurella todennäköisyydellä töitä kuvakäsikirjoitusten piirtäjänä.

Työpanokseni projektin kulkuun kuitenkin arveluttaa minua, olisinko voinut ottaa enemmän vastuuta kokonaisuudesta? Olisiko minun pitänyt olla tarkkaavaisempi ja huomata epämääräinen etenemisemme jo aikaisessa vaiheessa ja puuttua siihen? Olisin luultavasti voinut toimia toisella tapaa että olisimme saaneet animaation workflow:n sujuvaksi ja olisin varmasti voinut ottaa puheeksi tarkemman työnjaon ja käsikirjoittajan määräämisen.

Loppujen lopuksi Heimot-animaatio osoittautui projektiksi jossa viisi visuaalista suunnittelijaa lähti tekemään ohjaajan, projektinhallitsijan sekä tuottajankin töitä. Havaitsin sen, jonka olen jo kauan aikaa tiennyt, että osaan piirtää ja siinä minun on pitäydyttävä. Havaitsin että ammattimaisuuteen kuuluu myös tunnustaa riittämättömyytensä, kyky pysyä poissa osa-alueista jotka eivät ole parasta osaamisaluetta. Havaitsin että ammattimaiseen projektiin kuuluu johtaja, joku joka tietää mitä tapahtuu. Havaitsin että vaikka olisin voinutkin toimia toisella tavalla ja ottaa enemmän vastuuta projekin johdosta, se ei ole minun asiani.

5.3 Animaation tulevaisuus

Vaikka lopputulos näyttää katastrofaaliselta, ei kaikkea kuitenkaan ole haudattu. Tiimimme on erittäin osaava ja innokas tekemään juuri tämän kaltaisia projekteja, vaikkakin jatkossa paremmin hallitusti. Päätimme jättää Heimot-animaation tällä hetkellä syrjään ja palata siihen mahdollisesti jonain hetkenä jos se kaikille sopii. Aiempi epätoivon omainen tarve saada animaatio valmiiksi on vaihtunut toiveeksi siitä että toivottavasti löydämme yhdessä aikaa palata saattamaan kesken jäänyt projekti kunnolla loppuun. Toivon että löydämme Heimot-animaatiolle jatkossa aikaa – sekä kunnollisen ja tunnollisen johdon.

6 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

6.1 Lopputyö

Aluksi olin erittäin innoissani Heimot -animaation tekemisestä. Oli valtavan inspiroivaa päästä osalliseksi 3D-animaatiota, suunnitella omia kulkuvälineitä, visualisoida uusi rotu ja kuvata elämän tuntua paikassa joka on vain mielikuvitusta. Oli hieno mahdollisuus saada tehdä lopputyö projektista josta oli niin innoissaan. Kuitenkin tuo innostus haaleni projektin vastoinikäymisten myötä ja muuttui hiljalleen kyllästymiseksi ja jopa jonkinlaiseksi katkeruudeksi toimimatonta projektia kohtaan. Oli erittäin turhauttavaa huomata että vaikka aikeemme olivat hyvin vilpittömät, emme olleet päässet edes lähelle tavoitettamme sillä projekti ei ollut missään vaiheessa päässyt kunnolla edes alkamaan. Miten minä tästä nyt sitten kirjoittaisin lopputyön?

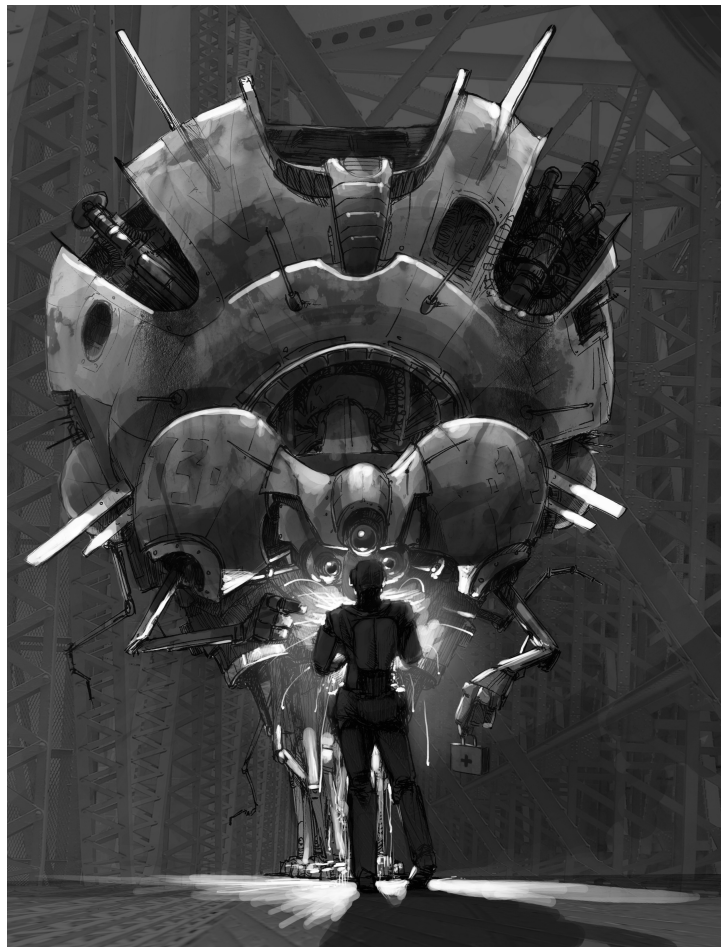
Olin kuitenkin saanut aikaan melko suuren työpanoksen ja keskusteltuani lopputyön ohjaajani kanssa, totesimme että yhtä lailla epäonnistunut projekti on oppimiskokemus kuin onnistunut projekti. Nyt, muutama kuukausi projektin päättämisen jälkeen on helppo yhtyä tuohon sanontaan. Luulen että jos olisimme jatkaneet projektin parissa saman tuotantoryhmän kanssa, emme olisi kovinkaan paljon pidemällä tässä vaiheessa ja se tuottaisi huomattavasti enemmän vaikeuksia minulle suhteuttaa tätä oppimiskokemuksena. Nyt voin sanoa oppineeni, olen lyönyt pääni kiviseinään ja huomannut mitä siitä syntyy. Sen lisäksi, mikä tärkeintä, olen tuon iskun jälkeen istunut alas ja miettinyt mitä tuli tehtyä, analysoinut koko prosessia sekä kirjoittanut tuon analyysin ylös. Voisin kuvitella että tätä parempaa oppimiskokemusta en olisi voinut itselleni antaa sillä vaikka en oppinutkaan miten tehdään animaatio, opin sen miten työtä ei pitäisi tehdä. Tuota tietoutta voin soveltaa tuleviin projekteihin, animaatioihin tai mihin tahansa muuhunkin. Näen että yleismaailmallinen oppi saattaa tässä vaiheessa olla minulle hyvin paljon arvokkaampaa kuin pienet tiedonjyvät kapealta ja harvinaiselta erikoisalalta.

Tämän kaiken analysoiminen kirjallisesti on ollut myös hyvin vapauttava kokemus, olen soimannut itseäni huonosta työmoraalista ja laiskuudesta mutta kirjoittaessani tätä olen todennut että en voi kokonaan syyttää itseäni. Olosuhteet sujuvalle projektille eivät olleet otolliset ja se todellakin vaikuttaa lopputulokseen.

6.2 Loppuelämä

Olen aina osannut piirtää ja haluan sitä hyödyntää työssäni, uskon että olen lahjakas ja että oikealla tavalla valjastettuna taitoni ovat varmasti arvokkaat. Mitä en ennen ole oikein osannut, on vaatia tunnustusta ja arvostusta taidolleni. Uskon että tämä projekti, yhdessä Oy Secondbrain Ltd:n taloudellisten sotkujen kanssa, opetti minut pitämään huolta itsestäni. Huomasin että jos en osaa arvostaa itseäni, ei kukaan arvosta minua sen korkeammalle. Kirjoittaessani tätä havaitsin olevani täydellisen kyllästynyt hukkaamaan taitojani epäonnistuneissa projekteissa, olemattoman johdon alaisena ja olemattomalla palkalla ja kirjoittaessani pisteen tälle kappaleelle, laitan myös lopun tuolle vaiheelle elämääni. Olen oppinut odottamaan työltä jotain muutakin kuin stressiä.

Aion jatkaa tästä eteenpäin huomattavasti vahvempana ja vaativampana työntekijänä, aion vaatia työoloilta ammattimaisuutta sekä aion vaatia itseltäni ammattimaista otetta ja paneutumista jokaiseen työtehtävään. Aion etsiä itselleni työpaikan jossa pääsen toteuttamaan itseäni ja taitojani – sekä nauttimaan työnteosta.



Drooni: Versio 1.0

7 Lähteet

Fredman, Miska. 2006. *Heimot – tietoisroolipeli.*

1. painos. Suomi: Ironspine

Juutilainen, Olli. 2006. *Heimot – Roolipelin visualisointi ja kuvittaminen.*

Lopputyö. Julkaisematon.

Russell, Gary. 2002. *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship Of The*

Ring. 1. painos. Englanti: HarperCollinsPublishers

Thomas, Frank ja Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion of Life – Disney*

Animation. 3. painos. Yhdysvallat: Disney Editions

Vaz, Mark Cotta. 2004. *The Art of The Incredibles.*

1. Painos. Yhdysvallat: Chronicle Books LLC

Internet-aineisto:

CARS Production Notes

Pixarin julkaisema pdf-dokumentti ”Cars” (2006) -elokuvan tuotannosta

<http://adisney.go.com/disneypictures/cars/us/bios/CARSProdNotes.pdf>

Luettu: huhtikuu 2007

Kennedy, Mark

animaatio- ja storyboard-artistin verkkoblogi

<http://sevendcamels.blogspot.com/>

Luettu: huhtikuu 2007

8 Liitteet

Liite 1 – Kuvakäsikirjoitus

Liite 2 – Hahmotelmat ja mallinnukset